

---

MagicAR®Plus 

プライベート・コンテンツを表示させるには

初版:平成24年8月1日

株式会社シーイーシー  
第二開発サービス事業部  
第五システム部





# はじめに

本紙は、MagicAR®Plusに利用者が作成したモデルを読み込み、表示させる手順について解説します。  
MagicAR®Plusで読み込みをサポートしている形式は、Metasequoia \*1（以後、メタセコイアと称す）になります。  
準備していただくモデルにメタセコイアのファイルを使用しますが、メタセコイアの操作方法は本紙では記述しておりません。

\*1 Metasequoia (メタセコイア)は、3Dポリゴンのモデリング・ソフトです。ミズノオサム氏の登録商標となり、シェアウェアです。

## ◆ プライベート・コンテンツとは

MagicAR®Plus では、利用者が作成した3Dモデルを登録できます。本アプリでは、そのコンテンツを「プライベート・コンテンツ」と言います。プライベート・コンテンツは1件登録でき、アプリでは、コンテンツ一覧に表示され、使用することができます。

※後述「3. MagicAR®Plus でモデルファイル(ZIPファイル)を表示する」になる図3:コンテンツ一覧画面を参照。

## ◆ プライベート・コンテンツを表示するまでの流れ



※メタセコイアの操作方法は本紙では記述しておりません。



## 前準備(3Dモデルデータ作成で注意する点)【Metasequoia操作】

メタセコイアで3Dモデルを作成するにあたって、以下の点について考慮して制作します。

### ①メタセコイア作成時の注意点

- MagicAR®Plusがサポートするポリゴンに貼付けるテクスチャファイルは、PNG形式になります。
- テクスチャファイル(PNG形式)のサイズは、2の乗数(px)となります。それ以外を使用した場合、真っ黒に表示されます。
- テクスチャファイルの指定には、ファイル名とし、パスは含めないでください。メタセコイアのファイルと同階層に配置してください。パスを含めないと相対パスとして扱われます。
- テクスチャのファイル名に“marker.png”、“thumbnail.png”は使用しないでください。MagicAR®Plusの予約語になります。
- メタセコイア単体では、モデルに動きを付けることはできません。アニメーションなどの動きは、プラグインの追加でKeyNote<sup>\*2</sup>を使用し、ボーンやアンカーを割り当ててモーションを作成ください。

\*2 KeyNote(キーノート)は、3Dポリゴンにボーンとその影響範囲(アンカー)を追加し、動きを付加するために使用するプラグインです。

- 各ファイル名は、**半角英数小文字**とし、全角は使用しないでください。全角を使用するとアプリが強制終了します。

表1:

準備するもの	説明	備考
モデルデータ(*.quo)	Metasequoia形式のファイル	KeyNoteで追加したモーションも含む
テクスチャファイル(*.png)	PNG形式ファイル	サイズ:128x128、256x256、512x512が望ましい



## ② MagicAR®Plusが読み込めるようにするには

MagicAR®Plus で表示するためには、上記表1以外に**マーカーになる画像**と**サムネイル画像**の2ファイルが必要になります。表1とこの2ファイルをZIP圧縮ファイルにします。

### ◆ マーカーになる画像 (marker.png) とは

MagicAR®Plus では、従来の黒枠を利用した決まった形のマーカーだったのと違い、写真をマーカーにすることが可能になりました。写真などの画像データをマーカーとしてMagicAR®Plus が認識するには、ファイル名を "marker.png" としてください。また、3Dモデルのテクスチャには使用しないでください。

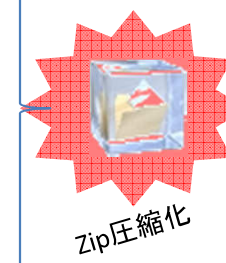
### ◆ サムネイル画像 (Thumbnail.png) とは

サムネイル画像は、読み込んだコンテンツが何であるか MagicAR®Plus を使う上で確認するために使用します。利用者がわかるものを利用されると良いと思います。ファイル名は、"Thumbnail.png"固定です。



モデルファイルとマーカー、サムネイル画像をZIP圧縮ファイルにします

準備するもの	説明	備考
モデルデータ (*.quo)	Metasequoia形式のファイル	KeyNoteで追加したモーションも含む
テクスチャファイル (*.png)	PNG形式ファイル	サイズ: 128x128、256x256、512x512が望ましい
Marker.png	マーカーとなる画像を左記のファイル名(固定)で作成	カメラで読み取るマーカーになります
Thumbnail.png	サムネイルとなる画像を左記のファイル名(固定)で作成	Markerと同じでもよい



# 1. 3Dモデルの取込みができる環境を用意する(iPhone/iPad)

【パソコン操作】



モデルの取込みをするには、パソコンが必要になります。iPhone,iPadの場合は、iTunes<sup>\*3</sup>を使って取込みます。

<sup>\*3</sup> iTunesは、Apple Incの登録商標となります。

## 1-1. iTunesを起動する

- iTunesを起動し、MagicAR®Plusが入ったiPhoneもしくは、iPadをパソコンに接続します。
- iTunesの左側メニューの「デバイス」に接続したデバイス(iPhone/iPad)が表示されているのを確認します。

## 1-2. デバイスのMagicAR®Plusを指定する

- iTunesの左側メニューの「デバイス」に接続したデバイス(iPhone/iPad)をクリックし、選択状態にします。
- iTunesのメイン画面が図1のようにデバイスの情報が表示されます。
- 画面上部のメニューで「App」をクリック



## 1-3. ファイル共有-「App」-「MagicAR.Plus」をクリック

## 2. モデルファイル(ZIPファイル)をMagicAR®Plusに取り込む(iPhone/iPad)【パソコン操作】



ここでは、前述の「はじめに」-②で作成したZIPファイルをMagicAR®Plusへ取り込む手順について解説します。

### 2-1. iTunes にZIP圧縮ファイル(モデルデータ)をドラッグ&ドロップする

図2の赤枠内に圧縮されたZIP圧縮ファイルをドラッグ&ドロップします。

### 2-2. デバイスのMagicAR®Plus を指定する

- iTunesの左側メニューの「デバイス」に接続したデバイス(iPhone/iPad)をクリックし、選択状態にします。
- iTunesのメイン画面が図1のようにデバイスの情報が表示されます。
- 画面上部のメニューで「App」をクリック

図2:



### 3. モデルファイル(ZIPファイル)をMagicAR®Plusに取り込む(Android)

【パソコン操作】



モデルの取込みをするには、パソコンが必要になります。

#### 3-1. Androidスマートフォンをパソコンに接続する

Androidスマートフォンの「USB接続」で「USBストレージをONにする」を選択します。

##### 3-1-1. Windowsパソコンの場合

- 自動で認識し、ドライブが割当てられます。ドライブ名は“リムーバブルディスク”となります。
- 割当てたドライブをエクスプローラで開き、以下のフォルダにZIP圧縮ファイル(モデルファイル)をコピーします。

**コピー先フォルダ名** /mnt/sdcard/magicAR\_plus/

注意: 内部ストレージの場合、“magicar\_plus”フォルダが無い場合があります。  
その場合は、フォルダを作成してください。

- 終了する場合は、Androidスマートフォンの「USB接続」で「USBストレージをOFFにする」を選択します。  
※メーカーによっては文言が多少異なる場合があります。

##### 3-1-2. Macパソコンの場合

- 自動でデスクトップにドライブがマウントされます。
- マウントされたドライブを開き、以下のフォルダにZIP圧縮ファイル(モデルファイル)をコピーします。

**コピー先フォルダ名** /mnt/sdcard/magicAR\_plus/

注意: 内部ストレージの場合、“magicar\_plus”フォルダが無い場合があります。  
その場合は、フォルダを作成してください。

- 終了するには、デスクトップ上のドライブをゴミ箱にドラッグします。



## 4. MagicAR®Plus でモデルファイル(ZIPファイル)を表示する

前述まででMagicAR®Plusにモデルファイルがインポートできました。  
本章では、インポートできたモデルファイルを表示する方法について解説します。

4-1. MagicAR®Plus を起動する(図3)

4-2. コンテンツリストをタップ

4-3. 「プライベート」のカテゴリに取込まれています。

意図したものが表示されているでしょうか。  
ここには、ZIPファイルのファイル名(拡張子抜き)が表示されます。

※意図したものが表示されない場合は、不正なモデルデータの可能性があります。本紙「はじめに」を再度確認してください。

4-4. ファイル名の部分をタップします。

4-5. 起動画面に戻ります。右下に表示されたマーカー画像にカメラを向けてください。

図3: 起動画面

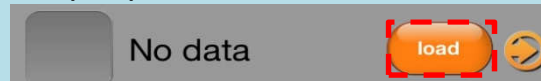


①コンテンツリスト

コンテンツ一覧画面



本紙では、インポートしたモデルファイル名を「Sample.zip」とした例で解説します。



上図が表示されていたら、「load」ボタンをタップしてください。※改善されない場合は、「はじめに」を読み返してください。





## 5. MagicAR®Plus でモデルを確認する

本章では、インポートしたモデルが表示されるのを確認します。  
うまく表示されなかった場合は、前述を読み返してください。

- 5-1. 前述3のマーカー画像を読みこませる  
もしくは、右下の



をタップし、

「撮る」でマーカーにしたいものを撮ることも可能です。

- 5-2. 操作について

操作に関しては、画面右上にある はてなマークのアイコン(ヘルプ)を参照してください。

以 上

サンプル表示イメージ



本イメージは、「ローカル」カテゴリのMagicARくんを撮影したものを使用しています。